PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 6, tirsdag 28. mars 1989

Redaksjonelt

Så er det tid for et nytt nummer av Phobos. Av faste spalter som fortsatt er med, nevner vi Jon Venbakkens "Hvordan vinne....", som nå er kommet til Civilization. Trond Jansens "Merkedager" som selvfølgelig omhandler 28. mars. Av fast stoff som ikke er med, nevner vi den etter hvert berømte Are-Geir debatten. Men, kanskje en av de kommer fryktelig tilbake i neste nummer? Av annet stoff nevner vi hele to Gothcon rapporter. Phobos - alltid først med det siste. Hvis alt går som Geir Spillspesialisten Aaslid har planlagt, vil du treffe David "Zeb" Cook i klubben IDAG 28/3. Har du med Players Handbook 2nd edition, vil han sikkert signere den for deg. Vi benytter også anledningen til å nevne neste lørdags møte, som er LØRDAG 8. APRIL. Siden vi neppe gir oss med å spille før midnatt, vil vi nok fortsette spillingen til dagen etter, som kjent er dette årsdagen for den tyske invasjonen av Norge. Følgelig er det en del personer som er interessert i å spille GDW spillet "NARVIK". Etter manges mening er dette et av de beste spillene i GDW's Europa serie. Har du lyst til å spille Narvik? Kom på lørdagsmøtet, der vil det være flere eks. av Narvik tilgjengelig. Ares har styremøte til torsdag 30/3, har du noe du vil ha tatt opp(?) - så nevn det for et av styremedlemmene.



GOTHCON XIII

Spillkongressen GOTHCON XIII ble avviklet i helgen. Jeg regner med at mange av Phobos' lesere er interessert i å få høre litt fra GOTHCON.

Kongressens størrelse var imponerende. Ca 500 mennesker spilte i tre dager. Selve arrangementet taklet svenskene godt. Noen mindre forsinkelser, brannalarmer og toalettkaos var det jo, men det gikk vesentlig bedre enn i fjor. Den norske deltakelsen var også imponerende, med 5 mann fra ARES (Are, Geir, Helge, Øyvin, Jon) og hele 14 fra HEXAGON.

Hyggelig nok ble den storslagne - og langtekkelige - premieutdelingen et stort norsk øyeblikk. Vi gjorde det nemlig fantastisk bra i brettspillturneringene. Are vant Kremlin, med nordmenn på 2. og 3. (Øyvin) plass. Geir vant Diplomacy, med nordmenn på 2, 3, 4 og 7. (Are) plass. Jeg ble nummer 2 i Junta, med Geir på 4. og Are på 5. plass. Det ble også kåret en "sammenlagt"-vinner i disse tre brettspillene. Geir stakk noe overraskende avgårde med seieren her. De fleste trodde at Are, som var den eneste som kom til alle tre finaler, ville vinne. Beste svenske sammenlagt ble nummer 6!

I rollespillturneringene gikk det ikke så bra, men det ene James Bond-laget vårt - "Sedulous Seducers" - klarte en 2. plass. Call of Cthulhu-laget fikk hederlig omtale som beste norske lag... Det var for øvrig ca. 70 lag i Call-turneringen.

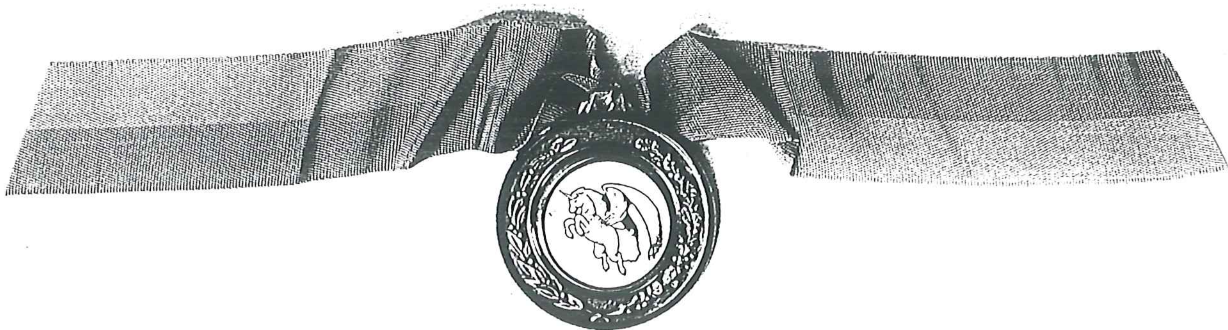
Jeg vil også gjerne si noen ord om fenomenet Geir Aaslid. Han har en svært godt utviklet Fast Talk-skill, og er mesterlig til å lure unge og uskyldige svensker. Ved sitt kvalifiseringsbord i Junta fikk han 83 (!!!!!) penger. Nestemann fikk 16. Da Geir satt som President delte han bare ut budsjett-penger til de som gav ham assassin-kort. I assassin-fasen forlangte han så penger av sine undersåtter for at han ikke skulle myrde dem! I Junta-finalen lyktes heldigvis Are og jeg i å stoppe Geir, men det kostet oss en norsk seier i spillet. En 17 år gammel finsk jente vant. Etterpå mente nok Geir at vår hets og mobbing av ham grenset til det usaklige, og han begynte straks diplomatiet foran neste dags Diplomacy-finale for å hindre at noe liknende skulle skje igjen. Han lyktes. Neste dag fast-talket han en svenske til å være med på å angripe Are, mens de tre naive trønderne (de tror sikkert at de er like dyktige til å forhandle som Geir) kriget mot hverandre og den andre svensken. Sukk.

Auksjonen var bra, selv om brettspill-utvalget var bedre i fjor. Også under auksjonen var det nordmennene som høstet mest applaus. Det var flere av oss som var interessert i de samme eksotiske (og dårlige) rollespillene, og prisene på spill som Boot Hill, Wild West, Gangbusters og Gangsters ble presset til unormale høyder. Vi andre måtte hver gang trekke oss da vi skjønte at det ikke var noen øvre grense for hva Karl Inge var villig til å by!

Kongressen hadde også en æresgjest. Det var David "Zeb" Cook, som har designet andre utgave av AD&D. Hvis det går som G. Aaslid har planlagt, treffer du ham på Bjølsen NÅ.

Til slutt kan jeg jo nevne det som egentlig var innledningen på GOTHCON XIII, nemlig Oddgeirs Vestlands-inspirerte bilkjøring i Gøteborg. Torsdag kveld klarte han visstnok å få tre politibiler etter seg da han tok et par U-svinger i høy hastighet i sin leide Mercedes. Politiet reagerte særlig på at det kom gnister da han svingte og at det sprutet bensin ut fra bensintanken (Han hadde glemt å skru på lokket) ... Han berget seg ved å spille dum nordmann i Sverige.

Jon Venbakken



GLIMT FRA ARES' HISTORIE

Del 2: Foreningsvirksomheten begynner

Den nystartede foreningen ARES var i vanskeligheter da de opprinnelige lokalene i Uranienborgveien 11 (U 11) ikke lenger kunne brukes på slutten av sommeren 1981. (Foreningens forhistorie og stiftelse er beskrevet i første del av denne artikkelserien, som står i PHOBOS 4.) Nå var det jo slik at de folkene fra Studentersamfundets Regi som hadde vært med på å starte spillvirsomheten, særlig Arne Løkketangen og Geir Aaslid, også var godt kjent på DNS' hovedkvarter Chateau Neuf. Her hadde da også det offisielle stiftelsesmøtet til Ares funnet sted noen måneder tidligere, og det kunne være et håp om å få adgang til et eller annet seminar- eller møterom.

Etter litt om og men ble det klart at vi kunne få bruke *Seminarrom 2*, som egentlig var en del av vestibylen i bygningen, men flere år tidligere hadde vært sperret av med lettvegger og faktisk var et av de største separate møterommene som kunne egne seg til å spille i. Dette rommet hadde vi sett på tidligere, og det opprinnelige møtet på Chateau Neuf hadde blitt innkalt for å møtes der (se faksimile av innkallelsen til stiftelsesmøtet). Det viste seg at den torsdagen (og såvidt jeg husker alle torsdager fast i semesteret) var seminarrommet også i bruk på kveldstid av de som egentlig disponerte det, Institutt for Musikkvitenskap. Denne interessekonflikten gjorde såvidt erindringen taler sant til at vi allerede fra starten i Chateau Neuf gikk over til *tirsdager* som fast møtedag, noe vi har holdt på hele tiden siden. "Det er jo ikke noe TV den dagen" var det noen som sa da vi bestemte det - selv i vår forening var det tilsynelatende noen som la vekt på den slags!

Sem.rom 2 ble raskt etablert som et greit sted å være, selv om det enkelte ganger fremover oppsto nye brukerkonflikter med Musikkvitenskap. For de som måtte ha lyst til en pilegrimsferd dit idag, kan vi imidlertid bare skuffe dere: Rommet ble eliminert under den serien med ombygginger som var i Chateau Neuf i midten av 80-årene; det arealet det er snakk om heter (eller het ihvertfall for et par år siden) Foajébaren; uansett er det ihvertfall snakk om det arealet som ligger midt i foajé/vestibyleområdet i 1. etasje på Chateau Neuf. Der skulle foreningen bli i ca. halvannet år.

- Johannes H. Berg

Oslo, 29/4 1981.

INNKALLELSE

til stiftelsemöte for Ares, studentforening for simuleringsspill

Vi sender deg denne innkallelsen fordi vi regner med at du kan ha interesse for simuleringsspill, det vil si krigsspill, rollespill eller andre simuleringer med utgangspunkt i historie eller fantastisk litteratur. I lengre tid har grupper av enkeltpersoner drevet med slike spill her i landet uten noe organisert grunnlag. I stor utstrekning har det dreid seg om studenter og andre med en viss tilknytning til Universitetet i Oslo. Det falt derfor naturlig nar man önsket å bringe denne virksomheten inn i fastere former at man opprettet en studentforening, men foreningen skal ikke være noen ren universitets-klubb eller lukket gruppe. Tvert imot er den åpen for alle interesserte.

Et interimstyre bestående av Gunnar Norby (formann), Egil Stenseth, Jens Svenningsen, Knut Aarvig og Geir Aaslid har gjort forarbeidet med opprettelsen. Da flere av disse ikke er interessert i å bli med i det regulære styret, vil vi oppfordre alle som måtte være interessert i å bli med i det praktiske arbeidet i foreningen om å melde seg på mötet. Alle forslag om aktiviteter, tilbud etc. som foreningen kan komme med, bör tas opp på mötet. Stiftelsesmötet avholdes

førstkommende torsdag, 7/5, kl. 17.00 i Chateau Neuf, Slemdalsvn. 7, Majorstuen. Lokale: Seminarrom 2 (inngang fra vestibylen).

Fölgende saker skal tas opp:

1. Foreningen konstitueres; valg av styre.
2. Utkast til formålsparagraf og vedtekter behandles.
3. Forslag til aktiviteter for vårsemestret og tilbud og virksomhet evt. på lengre sikt.
4. Fastsettelse av kontingent.
5. Eventuelt.

Etter at den formelle delen av mötet er avsluttet vil det bli anledning til å pröve noen av de spillene som allerede er tilgjengelige for foreningens medlemmer.

Vel mött torsdag,

Interimstyret i Ares

faksimile

HISTORIENS GANG

er som kjent ubarmhjertig, og vi har ikke noe ønske om at en enkelt persons hukommelse skal være eneste kilde til denne artikkelserien. Derfor har vi tillatt oss å grave litt i gamle, gulnede Ares-arkiver, og bringer som et første resultat av dette forskningsarbeidet faksimilen av innkallelsen til foreningens stiftelse. Men våre kilder er langt fra komplette; derfor apellerer vi herved til de av våre lesere som har noe av verdi for denne fremstillingen av foreningens historie: Kom med det du måtte ha av bilder, publikasjoner eller eget mimrestoff! Vil du gjerne skrive noe selv, er intet bedre enn det, men ellers kan alt mulig være til nytte når vi prøver å gi et omriss av foreningens historie.

JHB

Merkedager 28. mars

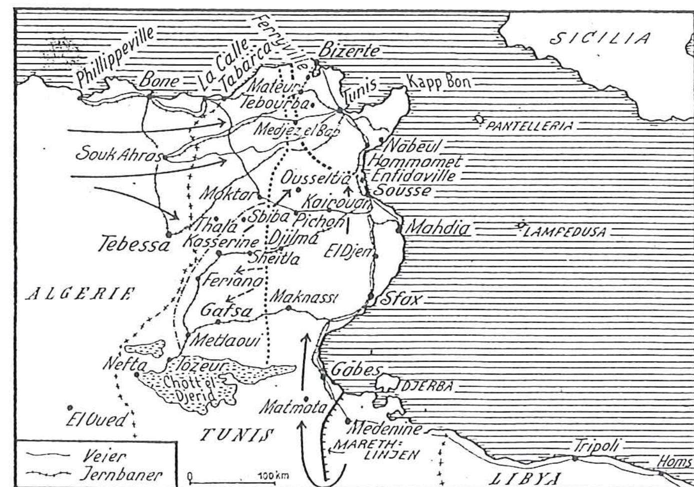
Torsdag 28. mars 1940
Vestmaktenes øverste krigsråd har besluttet at de ikke vil forhandle om fred eller våpenstillstand før de har fått en varig garanti for sin sikkerhet. Krigen vil heretter bli ført med større kraft.
De Forente Staters krigsminister Woodring, opplyser at U.S.A. rår over seks flytyper som er alle andre fly i verden overlegne. I løpet av 1940 vil produksjonen av disse fly komme opp i mellom 30000 og 40000.

Fredag 28. mars 1941
Tyskland protesterer mot overgrep mot tyskere i Jugoslavia.
På spørsmål fra den tyske minister i Beograd svarer den jugoslaviske utenriksminister at Jugoslavia ikke har i sinne å si opp tremaktspakten. Det er derimot sannsynlig at parlamentet ikke ratifiserer den. På spørsmålet hvorfor Jugoslavia mobiliserer, når tremaktspakten garanterer landets sikkerhet, svares at dette er et rent jugoslavisk anliggende. Jugoslavia pleier ikke å gi fremmede makter opplysninger om slike ting. Grunnen til at Jugoslavia har sperret all trafikk på Donau er av rent teknisk art.

Fredag 28. mars 1941
En italiensk flåteavdeling som igår ble oppdaget av lette britiske sjøstridskrefter nær Sicilia, er i dagens løp blitt ødelagt. Den besto av 3 slagskip, atskillige tunge og lette kryssere og jagere. 3 av de tunge krysserne og 2 jagere ble ødelagt, 1 lett krysser og 1 av slagskipene er sannsynligvis også sunket.

Søndag 28. mars 1943
Nattangrep på Stor-Berlin.

Søndag 28. mars 1943
Slaget i Tunis fortsetter. Ved El Hamma blir aksestyrkene drevet noe tilbake.



..... Fronten vinteren 1942-43. ---> Rommels framstøt februar 1943. -·-·- Fronten etter det tyske framstøt. —> De allierte angriper mars-april 1943. ····· Fronten midt i april.

Søndag 28. mars 1943
Nordvest for Kursk har tyskerne gjenerobret Sevsk.

Tirsdag 28. mars 1944
Russerne erobrer Nikolajev. Trykket mot elven Pruth er meget sterkt. Det kjempes nordvest for Cernauti. Et annet støt går mot Iasi i Romania. Ifølge en melding fra Tyrkia er tyskerne begynt å evakuere Krim.

Onsdag 28. mars 1945
I brohodet ved nedre Rhinen er allierte styrker gått over Ijssel og har bl.a. tatt Dorsten, 25 km øst for Wesel, og Hamborn, nord for Duisburg. Lengre syd har de nådd Giessen, 80 km øst for Koblenz.
Russerne tar Gdynia. I Vest-Ungarn er de gått over Raba-elven og har bl.a. tatt Sarvar. Lengre nord faller byen Gyør.

TRIPOLI TIMES

FORWARD 8 ARMY!

INFANTRY SUCCESS ON MAIN ROAD

"TO TUNIS" — MONTGOMERY

Eighth Army has moved forward to attack the Mareth Line.
On Saturday night, - said yesterday's communiqué, troops of the Eighth Army attacked the Mareth positions.
Fierce fighting ensued. Operations are continuing satisfactorily.

SHUTTLE-BOMBING AGAIN

CHURCHILL THINKS AHEAD

4-year Plan for Britain: Council for Europe

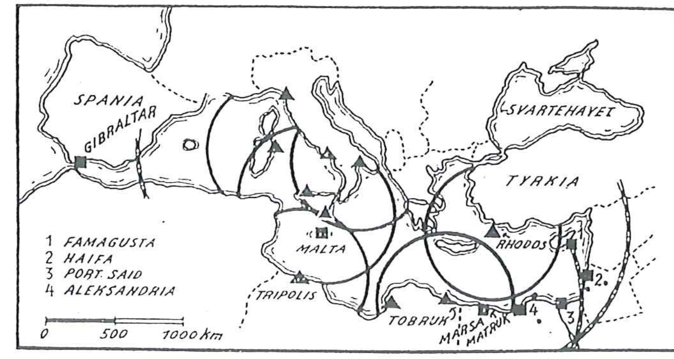
A four-year plan for Britain and a Council of Europe were envisaged by Winston Churchill in his first broadcast to the nation since last November.

HONOURS EASY IN RUSSIA

JAP SHIPS HIT

IN BRIEF

Montgomery angriper Mareth-linjen. En kommentator sier at «når den erfarne 8. armé går til aksjon og gir melding om at den gjør det, da er resultatet gitt på forhånd». Fra 21. til 28. mars varte angrepet, som startet med kraftig artilleriild og flybombing mot fiendens stillinger. Det første angrep førte imidlertid ikke fram, og Montgomery gjorde da en omgående bevegelse med hele sitt panservåpen. Tyskerne ble overrasket og måtte retirere.



Italias luft- og sjøherredømme i Middelhavet i 1940—41. Sirkelbuene angir den gjennomsnittlige rekkevidde for fly fra deres viktigste baser. Helt opptrukne sirkler = 500 km, strekede sirkler = 1000 km. 1, 2, 3 og 4 er britiske baser i det østlige Middelhav i samme tidsrom.

Kommende kongresser

Redaksjonen har ikke noe imot å bringe reklame for spillkongresser. LinCon arrangeres i Linköping, Sverige, i pinsen. Forhåndspåmeldingsfrist er 14. april. Hexcon er ikke før i november, men hvis man skal delta i spillkonstruksjonskonkurransen er det kanskje best å starte i god tid? Vi kan jo oppfordre Hexcon-komitémedlemmene, som sikkert er flittige lesere av vårt eminente blad, til å sende oss detaljer om konkurransen. Er det f.eks. noe krav om norsk egenart i år?

Jon Venbakken



Hexcon arrageres årlig av Hexagon, en spillklubb i Trondheim. Hexcon-89 vil bli arrangert i månedskiftet oktober/november, sannsynligvis første helg i november.

Vi vil også i år satse på en turnering for lag der laget skal avgi spillere til brett- og rollespill. Alle som er med i hovedturneringen får bli med på et rollespill, AD&D eller Warhammer. Brettspillerne i hovedturnering blir Junta, Shogun og Titan. Lagene fordeler selv spillere til de forskjellige spillene, og det vil neppe bli noe problem å få spille det du har mest lyst til. Lagene blir satt opp av turneringsledelsen.

Ved siden av hovedturneringen vil det bli GM-kurs, med hovedvekt på hvordan man kjører en campaign, miniatyrkonkurranse, konkurranse om beste selvlagde spill samt kongressmiddag.

Det blir masse tid til fri spilling, og siden alle andre har tid til det samtidig blir det lett å finne motstandere.

<u>Vi kommer til å ha 16-års aldersgrense</u>

Hvis du vil vite mer, skriv til adressen under så får du vite mer så snart vi gjør det.

Hexcon-89
Sigurd Thunem
O-23 Berg studentby
N-7016 Trondheim
Norge

PARANOIA-TURNERINGEN

Turneringen som var satt opp 14. mars gikk av stabelen (omtrent) som planlagt. De som sto for arrangementet var Johannes, Bendik og Diderik; da Bendik ikke var i særlig god form angjeldende tirsdag, ble det imidlertid bare først- og sistnevnte som var GMer under turneringen. Det var forsåvidt synd, for interessen var såpass bra at vi nok kunne fylt opp et 3. lag også.

Nå gikk det greit med de ti som fikk være med; de kom ikke gjennom hele det omfattende eventyret som var lagt opp, men det var heller ikke meningen. Faktisk var de fleste såpass fornøyd med denne modulen at det er godt mulig den vil bli brukt igjen i en annen sammenheng, f.eks. på en kongress. Spillerne ble kanskje styrt og kontrollert mer enn det som er vanlig i Paranoia; det at flere på hvert lag ikke hadde spilt spillet før gjorde vel også sitt. Men stort sett lot de fleste til å like (kanskje feil ord) turneringen, og den ga oss som GMer mersmak. Og var det så noen som klarte å snoke til seg noen Commendation Points innimellom all kappestriden og smiskingen? Joda, selv om vi fant det for urettferdig å skulle sammenligne resultatene ved to nokså forskjellige bord. Dermed ble Heikki Hølmo (besøkende fra Trondheim) vinner ved bord 1, og Olav Bendiksby vinner ved bord 2.



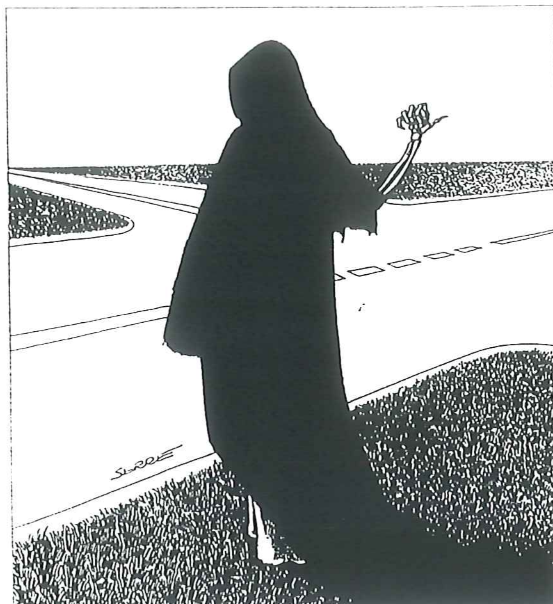


Tur til Gothcon XIII

Klokken 2.30 torsdag 23/3 dro jeg, Borger Borgersen, og Jon Venbakken til Gothcon XIII. Vi dro med en gammel skranglete bil som Jon hadde lånt av sin far. Vi stoppet et par steder for å ha supply-fase (systembolaget i Strømstad var dessverre stengt), men ellers gikk turen radig. Da det begynnte å mørkne var vi ved Båhus festning, som etter en klatretur viste seg å være stengt for natten. I Gøteborg fant vi et kart over byen, og etter en stund fant vi SAS-hotellet som flesteparten av nordmennene skulle bo på. Idet vi skulle ut å spise traff vi en buss med 9 trøndere, som nettopp hadde kommet fra trøndelag. Etter å ha spist en billig og god middag på en kina resturant, ble jeg med bussen til trønderne ut til skolen der kongressen, og sovesalen var. Etter et spill med 'chaos marauders' la vi oss til å sove. Dagen derpå regnet og blåste, og var generellt jævelig. Jeg hadde glemt tannbørsten hjemme, så i en halvtime gikk jeg rundt i blåsten, og lette etter et sted hvor de solgte tannbørster. Svenskene har ikke '7elven', men 'pressbyrån' som gud-skje-lov hadde åpent. Zeb Cook hadde foredrag om 'second edition AD&D', som var grådig kjedelig. Klokken 3 spillte jeg AD&D individuellt. Jeg spillte sammen med 3 svensker, hvorav en bare kalte seg for "paranoia".
De skjønte aldri hva jeg sa. Ingen fra vårt lag gikk videre. Senere på kvelden ble det arrangert 'Call of Chthulu' turnering som var den beste jeg noen sinde har sett. Vårt lag het "de skjelvende kneskåler". På forhånd hadde vi fått tilsendt en innbydelse til et foredrag med en Mowbray. Like før turneringen begynnte fikk vi et ark der det stod at Mowbray dessverre var blitt syk. Alle lagene ble kalt inn ett og ett(man spillte samme scenariet dagen etter). Da alle var vel inne kom det en mann som kallte seg Strangways, som presenterte en foredrags holder ved navn Mowbray. Noen sekunder etter at mannen hadde begynnt, smallt dørene opp bak oss og inn stormet 4 maskerte menn med hver sin pistol. De skjøt, deretter gikk lyset, og en bombe sprengte på scenen. Deretter ble vi allokert til en GM og fikk et sted å være Vi fikk noen vage beskrivelser av rare drømmer, og etter en stund våknet vi opp på et sykehus. Ingen husket noen ting. Etter endel roting kom vi oss ut, med det tøyet vi hadde hatt på oss da vi ble skrevet inn. I dette tøyet var det endel clues som vi forfulgte, og etter en stund oppdaget vi at Strangways var "the bad guy", og at det var vi som skulle storme inn og skyte Mowbray. Så langt kom ikke vi.
Dagen etter var det en stor auksjon, hvor det ble solgt mye rare spill. Karl-Inge kjøpte spill i massevis (K-I representerer Spillspesialisten i Trondheim), og ved en oppregning viste det seg at han alt i alt har over 100 forskjellige rollespill. Jeg kjøpte kun et GURPS basic set billig. Etter en tur på postkontoret (der visa kortet mitt ble konfiskert) spilte vi James Bond scenarioet "The man with the golden gun" med Stig Waltoft(?) utover kvelden. I en liten bod satt en liten mann fra Lindkjöping, og solgte tegninger. Han tok imot bestillinger på karakterskisser for 50 kroner, og gjorde ikke noe særig annet enn å sitte å tegne hele kongressen. Han var mektig flink! Hele tiden gikk det to lettkledde piker rundt i kostymer med sverd og det hele. Resten av kvelden soste jeg rundt til klokkken 6.00 om morgenen, og sov til 9.30 sommertid. Da var det auksjon. Trønderne kjøpte alt som var av Western rollespill, og Gare kjøpte "Star Wars" rollespillet. Sist men ikke minst solgte de en pakke med originale RQ II scenarier. Apple Lane, Griffin Mountain, og den første RQ regelboken var der og mye mer. De gikk for 800-900 SKR. Da gjenstod kun James Bond turnerningen, og av en eller annen grunn fikk vi Stig Waltoft(?) som GM. Skotten jeg spillte var nesten like flink til å forføre kvinner som Bond, og ganske kjent. Da vi kom på toget (orient ekspressen) delte vi opp de interessante kvinnene i en del til hver. Jeg fikk den russiske toppspionen med viljestyrke en

masse. Bond hadde kanskje klart det, men jeg kom aldri lenger enn "the look". Problemet var bare at det var beregnet alt for liten tid, så selvom vi hadde avslørt de russiske planene rakk vi ikke å bli ferdig innen tidsfristen. Medaljene ble delt ut, og Are BOO-et da Geir fikk sin velfortjente brettspill medalje. Det var få nordmenn som ikke hadde medalje, og en 4-500 svensker uten. Etter en tur på McDonalds dro vi heimat. I bilen innbildte vi Borger at Geir har begynnt å selge narkotika i butikken, og en lang diskusjon om hvor det var best å bo; Trondheim eller Oslo. Vi kom ingen vei. Da vi avleverte Borger på Gardermoen ble vi møtt av en pen pike, som er Borges søster.
Ellers skjedde det ikke noe spennende.

Helge Nesøen.



H står for "hemmelig"; og for å kunne by på noe riktig originalt på et av møtene våre, er det besluttet at det som skal spilles da, vil bli holdt absolutt hemmelig for alle (med mindre de er med på prosjektet selv, da. Det eneste vi vil si om saken er at det blir et rollespill-scenario, at det bør være spillbart for de fleste, selv om de ikke måtte ha vært borti dette rollespillet tidligere - og at det ikke blir et av de vanligste spillene vi vet om.

Litt mer opplysninger vil dere få i neste PHOBOS, og vi har fortsatt bruk for folk som kan være med på å drive prosjektet. Men det vil være en meget streng utvelgelse (og alle som er engasjert vil selvsagt få pålagt et forpliktende taushetsløfte). Vi kan naturligvis ikke gi nærmere opplysninger her, men personer med erfaring som spilledere vil det utvilsomt bli bruk for. "H"-turneringen er et nokså spesielt prosjekt, men vi tror den vil gi utbytte både for de som blir med på tirsdag 9. mai.

Antall deltagere på turneringen vil selvsagt være avhengig av hvor mange spilledere kan mønstre. Det sier seg selv at med våre strenge krav til kvalitet og taushet, vil det neppe bli flere grupper enn det er plass i Ares-lokalene uansett...

Hvordan vinne CIVILIZATION

I dag skal vi se på hvordan du vinner Civilization. Jeg forutsetter at man spiller uten ekspansjons-kortene, som har en tendens til å gjøre spillet for lett.

De første tipsene kommer fra Civilization-eksperten Helge Nesøen:

- Vær sleip i bytting av kort. Du må skaffe deg store serier uten å gi fra deg for mange kort, og du må tenke på senere runder når du bytter. (Selv kan jeg jo legge til at Helge er utrolig intens og rask i sin kortbytting.)
- Ta mange områder først, og gi så noen av dem gavmildt ut til dine naboer. Da får du venner!

Jeg vil også komme med et tips:

- Planlegg hvilke Civilization-kort du vil ha, og sørg for å ha alternativer. Det gjelder å skaffe seg så store rabatter som mulig. Det er spesielt gode rabatter på serier av grønne kort. Hvis du starter med Mysticism og senere skaffer deg hele den grønne serien, og helst ikke mer enn ett hver runde, vil du finne ut at du sparer mange hundre poeng.

Jon Venbakken

The Cult of the Reptile God.

14/3-89

Argoth the cleric ble klemt ihjel av en slange, og partiet er nå uten healing-muligheter. Men Ramne vet råd. Erak som tidligere var prestelærling i Merikka-templet, ble i sin tid forsøkt charmet av prestene til å gå over til Naga-en istedet. Men han motstod denne magien, og han ble derfor torturert og nesten slått ihjel før han klarte han å komme seg unna, og nå er han i all hemmelighet kommet tilbake til byen. Han holder til i et hus like ved, og blir villig med partiet som legger i vei mot tempelet. Dessverre så kan ikke Erak fortelle noe særlig om tempelets oppbygging, da lærlinger aldri fikk komme opp i andre etasje eller ned i en eventuell kjeller.

Tempelets mur ble passert som forrige gang. Det var vakter i gården som tidligere, men ulvene er nå byttet ut med Trogger. Disse er lite motstandsdyktige mot pilregn og Sleep, så veien inn i tempelet ble lettere denne gang. (To MU med to sleep hver er nesten for tøffe i dette tempelet). Første etasje var stort sett tomt, de fleste av munkene var ute på jakt etter partiet sammen med folk fra byen. Men prestinnens rom som var lagt i Darkness, var partiet varsomme med å gå inn.

I annen etasje var rommet med skelettene endret i.o.m. at et teppe var trukket tvers over rommet. Bombur den modige, snek seg frem og prøvde å kutte dette ned, noe som delvis lykkes, men et pilregn fra crossbows gav ham 8 i skade. Teppet ble forsøkt påtent, og etter et par mislykkede forsøk gikk dette og resten av skelettene ble brutalt fjernet etter et misslykket Turnings-forsøk av Erak. Tempelets bibliotek gav lite nye opplysninger (og heller ingen scroller o.l.). I torturkammeret ble et bakholdsangrep fra 9 gobliner gjennom de tre hemmelige dørene effektivt forkludret av to nye Sleep spell, og dyktig våpenbruk.

Lenger inne møtte man på mer magi. Først en Silence og så en Spiritual hammer som Bombur likte dårlig. Deretter nok et Darkness som skjulte en spydfelle som også gikk ut over Bombur. Dette var i et ganske stort rom, som bare delvis lå i mørke, og i den belyste delen fant man en kiste med en istykkerknust elfenbens statue. Den som hadde forårsaket magien var forsvunnet gjennom en hemmelig dør som etter en tid ble funnet. Den ledet inn til et rom med et bur og en Jadestatue verd 7500 gp. Bombur var ikke helt klar over dette og da statuen så ganske ond ut knuste han den. Jadebitene kunne de fått 50 gp for om de hadde tatt dem med seg. I buret satt en ung jente som ble holdt der av ypperstepresten. Han hadde forsvunnet ned igjennom en hemmelig trapp under statuen. Jenta kunne fortelle ganske mye om hva som egentlig skjer i tempelet og at det også er et annet sted hvor selve hovedaktiviteten til kulten foregår.

Nede i kjellerens labyrint fikk Bombur seg nok et kraftig slag av hammeren til en Ogre, som deretter ble nedkjempet. Erak klarte bare delvis å helbrede Bombur, så da man på nytt ble utsatt for først en pilfelle med flere sår til både Varag og alven Dorian, og så to Trogger som mottok det siste Sleep spellet, trakk man seg tilbake for å lese opp nye spell. Dette var faktisk ganske uheldig for Kraksas, som satt fanget i det neste rommet de eventuellt hadde kommet inn i. Når partiet etter ca 4 1/2 time kom inn dit, var alle fugler fløyet. Men litt lenger nede traff man på et par Trogger til som hadde like liten motstandskraft mot Sleep som sine forhenværende frender. De voktet to rom med kister i. Her var det skatter å hente, men den siste kisten som Varag ikke klarte å åpne, ble knust og dette utløste en stinking cloud som forplantet seg til rommet ved siden av, så dette kunne ikke bli undersøkt. Da det stadig fortsatte å strømme ut stinkende gass fikk tempelet for lange tider et svært ubehagelig problem å hanskes med. Partiet kom seg ut gjennom en hemmelig gang som endte i tempelmuren like ved der man tidligere hadde kommet seg over muren.

Oslo, 16 Mars 1989.

Kjell Windsland

ARES-PROGRAM

Tir	28.3	Ogre-opplæring. Phobos. AD&D II seminar (Sp.sp.)
Tir	4.4	Ordinær klubbkveld.
Lør	8.4	Lørdagsmøte. (Klokken 1300)
Tir	11.4	Kremlin-turnering. Phobos.
Tir	18.4	Ordinær klubbkveld.
Tir	25.4	Civilization-opplæring. Phobos.
Tir	2.5	Ordinær klubbkveld.
Tir	9.5	Hemmelig rollespill-turnering. Phobos.
Tir	16.5	Ordinær klubbkveld.
Tir	23.5	Phobos.
Tir	30.5	AD&D-opplæring.

Alle turneringer og opplæringer begynner klokken 1800.
Innlevering av stoff til Phobos til Johannes H. Berg, senest klokken 1700 dagen før utgivelse.